ABRACADABRA: PROPOSTA PER UN NUOVO ELEMENTO DI SCRITTURA DIGITALE

Enrico Bisenzi, Docente di Restyling di siti Web, Accademia di Belle Arti, Carrara, bisenzi@accademiacarrara.it

Abstract italiano

Quello che viene proposto di seguito è un nuovo elemento di scrittura cross-mediale per la comunicazione digitale. Dopo l'uso di @ che identifica chi scrive, derivato dal simbolo che collegava username e dominio in un indirizzo di posta elettronica, e successivamente # che individua un argomento e spesso una presa di posizione (nato su Twitter e diffusosi oramai in tutti i social network), si propone di prendere in considerazione il simbolo ! per identificare una "parola chiave" che - se utilizzata principalmente sui motori di ricerca, ma anche su altre piattaforme social della comunicazione digitale - consenta di reperire velocemente ed efficacemente informazioni utili rispetto a un determinato argomento.

Parole chiave

Comunicazione digitale, ricerca di informazioni, thesaurus, parole chiave

English Abstract

We need a new way to type and retrieve information by means of digital devices: along with @ that helps communicate and connect with someone

ISSN 2038-3002 - Vol. 5, n. 1, anno 2014, pp. 97-106

else's addresses and # identifing topics, we suggest using the symbol ! to identify a keyword that - by means of search engines and social media platform – allows to get and communicate pertinent information while speed out the process.

Keywords

Digital communication, information retrieval, thesaurus, keywords

ISSN 2038-3002 - Vol. 5, n. 1, anno 2014, pp. 97-106

1. Introduzione

Come si scrive e si legge ai tempi di Twitter e Facebook? Come leggono i giovani, gli adolescenti e gli studenti? E come comunicano fra di loro? La generazione What'sApp sta involvendo o evolvendo verso nuove forme di lettura e di scrittura digitale?

L'avvento del digitale ha creato un forte spartiacque culturale fra generazioni, generando accentuate differenze di linguaggio fra persone di mezza età, giovani o pre-adolescenti (ognuno con la propria attitudine comunicativa ben distinta).

Se la generazione pre-internet leggeva tanto e scriveva abbastanza, le nuove generazioni sono completamente assorbite dalla comunicazione digitale: pur arrivando a comunicare compulsivamente e permanentemente, lo fanno con una diffusa preferenza per il frazionamento dei contenuti e del linguaggio (Turkle, 2012).

I contenuti testuali diventano sempre più brevi: i 140 caratteri di Twitter sono diventati quasi uno standard da seguire, e sempre più spesso accompagnati da abbreviazioni (ad es., "OMG" - *Oh My God* - per esprimere scherzosamente il senso di meraviglia), simboli - @ per le identità e # per i topic (argomenti) - ma soprattutto da contenuti multimediali come le immagini-foto (magari in forma di autoritratto selfie) video (preferibilmente irriverenti o sconvenienti) e audio (perlopiù musicali).

2. La proposta

In questo contributo presentiamo una proposta tecnica che concerne l'ambito del linguaggio, dei contenuti digitali e della loro comunicazione e organizzazione. Riteniamo infatti che questo argomento sia decisamente strategico (Simpsona e Prusak, 1995), sia sul piano culturale che su quello economico: ricordiamoci che l'enorme economia del digitale è una gigantesca sovrastruttura tecnologica che letteralmente sfrutta le nostre identità (Ippolita, 2012) ma soprattutto le comunicazioni interpersonali (Ballesta Pagán, 2002). Vi ricordate il film *Matrix* del 1999? Ecco forse non esiste una Rete che ci sta assorbendo la linfa vitale, ma sicuramente l'anima e il linguaggio della nostra contemporaneità sì...

Per questo non possiamo continuare a scandalizzarci di come comunicano e scrivono i nativi digitali subendo passivamente la rivoluzione del terzo millennio (Caronia e Caron, 2010), ma dobbiamo maggiormente interagire con questo nuovo universo di simboli e linguaggi proponendo - perché no? - anche dei meccanismi orientati a migliorarne il

ISSN 2038-3002 - Vol. 5, n. 1, anno 2014, pp. 97-106
http://riviste.erickson.it/med

funzionamento comunicativo semantico, in primo luogo per indurre una forte riappropriazione della propria autonomia di linguaggio (esistono forse armi più potenti delle parole?).

La proposta dell'introduzione dell'elemento *Abracadabra* nel flusso comunicativo digitale, in primis di tipo social, va in questa direzione, ovvero nel senso di ordinare e migliorare i testi di comunicazione digitale con l'utilizzo di un elemento simbolo ! capace di rendere non solo maggiormente efficienti e comprensibili i brevi testi digitali di 140 caratteri, ma anche maggiormente fruibili (pure nel tempo) i testi di natura più lunga.

L'elemento di scrittura trasversale (trasversale in senso cross-mediale) per la comunicazione digitale *Abracadabra* è affine al simbolo @ che identifica però l'identità del soggetto recensito, narrato o descritto (derivato dal simbolo che congiungeva username e dominio di un indirizzo di posta elettronica), così come # (nato su Twitter e diffusosi oramai in tutti i social network) identifica un topic-argomento e spesso una presa di posizione. A differenza di @ e #, il simbolo ! identifica una "parola chiave" che - se utilizzata principalmente sui motori di ricerca ma anche su altre piattaforme social della comunicazione digitale - consente di reperire velocemente ed efficacemente informazioni utili rispetto a un determinato argomento. Questo elemento viene definito *Abracadabra* in virtù del fatto che l'utilizzo di parole perlopiù semi-sconosciute apre scenari di conoscenze inaspettate, un po' come la formula "abracadabra" serviva ad aprire e scoprire il tesoro di Ali Babà: in questo caso, però, si parla di tesori intesi non come oro e pietre preziose, ma come miniere di informazioni che possono apparire utilizzando una parola chiave significativa come query di ricerca su Google o su un'altra piattaforma di mediazione tecnologica dell'informazione (peraltro l'utilizzo della stessa parola chiave su motori e interfacce di ricerca può dare risultati drasticamente diversi, basti immaginare la differente visibilità di specifiche tematiche sensibili che trovano spazio su Google oppure sul motore di ricerca cinese Baidu).

In particolare si propone di rappresentare l'elemento *Abracadabra* mediante l'utilizzo del simbolo "punto esclamativo" ! perché:

- ! si trova su tutte le tastiere del mondo, sia desktop che mobili;
- ! sta per sentimento di sorpresa, sentimento tipico di quando si scopre un tesoro (di conoscenza);
- ! si usa comunemente per rispondere con certezza a una domanda (come può essere appunto svolgere una query su un motore di ricerca);
- ! richiama facilmente l'attenzione su una qualsiasi parola ad esso associata.

ISSN 2038-3002 - Vol. 5, n. 1, anno 2014, pp. 97-106

3. Esempi di applicazione

Per capire l'efficacia di determinate parole chiave e di come possono aprirci scenari (informativi) inaspettati, può tornare utile rispolverare una vecchia abitudine dei programmatori software, che si divertono - anche attualmente - a nascondere funzionalità o informazioni segrete dentro interfacce o software di utilizzo comune.

È il fenomeno delle cosiddette *easter egg* (uova di Pasqua) di cui possiamo trovare moltissimi esempi divertenti su http://www.eeggs.com, a cominciare da un videogioco che appare magicamente su Google immagini, se lanciamo la query di ricerca Atari Breakout.
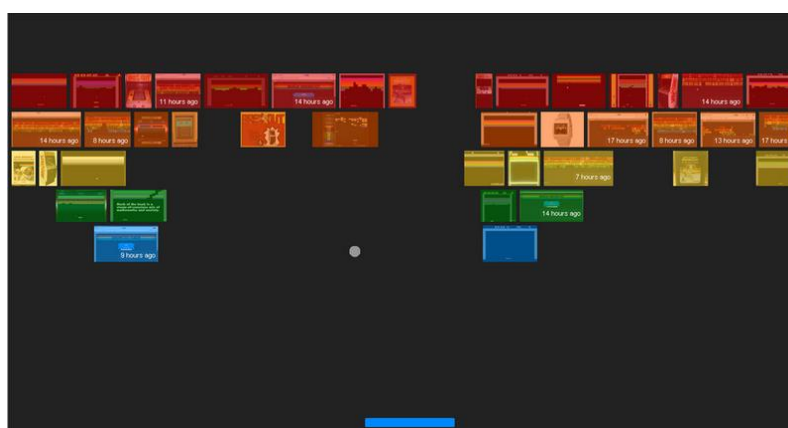
Fig. 1. Schermata del videogioco Atari Breakout

Ecco che la metafora delle parole che hanno potere, addirittura in questo caso - scherzoso potere - di cambiare il nostro schermo e la nostra interfaccia (che prende nuova vita, nuovo aspetto e nuova funzione), si materializza davanti ai nostri occhi sotto forma di videogioco online. Uscendo dall'ambito degli scherzi da etica hacker e tornando all'oggetto della proposta di questo articolo facciamo qualche altro esempio pratico.

Immaginate di essere delle persone appassionate di usabilità delle interfacce digitali e del Web, ma ancora ai primi livelli di apprendimento e che non conoscono i sistemi tecnologici di rilevamento di attenzione e percezione degli occhi: la scoperta e l'utilizzo di un elemento *Abracadabra* in questo caso rappresentato da *!eyetracking* vi apre un vasto scenario di immagini, informazioni, tutorial, prodotti, servizi e quant'altro relativi a una delle procedure fra le più importanti e significative da utilizzare per gli esperti di usabilità del Web e delle interfacce digitali in generale.

ISSN 2038-3002 - Vol. 5, n. 1, anno 2014, pp. 97-106
http://riviste.erickson.it/med

Eye tracking - Wikipedia, the free encyclopedia
en.wikipedia.org/wiki/Eye_tracking ▾ Traduci questa pagina
Eye tracking is the process of measuring either the point of gaze (where one is looking) or the motion of an eye relative to the head. An **eye tracker** is a device for **...**
History - Tracker types - Technologies and techniques - Data presentation

Immagini relative a **!eyetracking** - Segnala immagini non appropriate

Tecnologia **Eye Tracking** - **Eye Tracking** Analyse
www.eyetrax.it/it/**eyetracking**.html ▾
L'analisi **Eye Tracking** documenta in modo preciso quanto venga o meno percepito dalle persone.

Eyetracking: Articles, Training, and Reports | Nielsen Norman Group
www.nngroup.com/topic/**eyetracking**/ ▾ Traduci questa pagina
Articles, reports, and books about Nielsen Norman Group's **eye tracking** studies with links to articles presenting findings in more detail.

EyeTracking Inc. - the **eye tracking** experts
www.**eyetracking**.com/ ▾ Traduci questa pagina
EyeTracking, Inc. is a leading provider of **eye tracking** research services, software, and integrated solutions for - scientific, automotive, defense, medical, **...**

Tobii in Brief
www.tobii.com/en/about/tobii-in-brief/ ▾ Traduci questa pagina
Tobii is the world leader in **eye tracking** and gaze interaction. This company introduction gives you an overview of what this amazing technology can do.

Eye tracking for research - Tobii
www.tobii.com/en/**eye-tracking**-research/global/ ▾ Traduci questa pagina
Tobii **Eye Tracking** are used within the Scientific, Usability and MA Community; to analyze vision, human behavior, user experience or consumer response.

Fig. 2. Schermata di risultati del motore di ricerca Google

Potete immaginare l'utilizzo dell'elemento *!abracadabra* in sinergia con gli altri elementi @ e # nel seguente ipotetico post alla Twitter:

ISSN 2038-3002 - Vol. 5, n. 1, anno 2014, pp. 97-106

«@FerryByte su http://scaccoalweb.dotblog.it ci ricorda l'utilità delle tecniche di *!eyetracking* per risolvere il problema della #usabilità delle interfacce»

Vi è un'identità che interviene su un topic molto dibattuto in Rete fra gli addetti ai lavori, comunicandoci una parola chiave che, se utilizzata come query di ricerca, apre uno scenario di conoscenze indispensabili di approfondimento in merito.

Di seguito alcuni esempi di utilizzo in un testo digitale dell'elemento *Abracadabra* nell'instant book *Faccia da Web: la Bit Generation fra app web & social ma anche no* (Autori, 2013):

«La scuola digitale invece riparte dalle *!Lim* - le lavagne interattive -, da tablet ed e-book. (...) La scuola digitale è uno dei tasselli delle *!Smart Cities*, le città intelligenti che stanno nascendo in tutto il mondo, quelle in cui la città diventa accessibile con tante apps su smartphone e tablet (...). Il ministro dell'Istruzione Maria Chiara Carrozza ha eliminato l'obbligo di adozione degli *!e-book*, per consentire un passaggio graduale ai libri digitali; ma ha istituito fondi per il WiFi e incentivi all'acquisto di supporti digitali.»

4. Vantaggi dell'utilizzo dell'elemento "Abracadabra"

L'elemento *Abracadabra* fa risparmiare molto tempo all'utente in cerca di informazioni strategiche.

L'elemento *Abracadabra* colma un'attuale lacuna della comunicazione digitale in quanto # corrisponde a un argomento di discussione, spesso un problema o una questione di attualità scottante intorno alla quale accalorarsi in interminabili discussioni, mentre non risponde alla necessità di segnalare risorse, tutorial, strumenti o quant'altro che, se utilizzati sui motori di ricerca, contribuiscono ad ampliare significativamente lo scenario di conoscenze (know-how) di chi li utilizza (Parrini e Ferry Byte, 2001).

L'elemento *Abracadabra* può essere utilizzato per rappresentare siti web che però possono scomparire nel tempo: ad esempio *!Mela Marcia Apple* ci aiuta a ritrovare facilmente un testo di forte critica della politica Apple (ebook che spesso appare e scompare su molti siti Web a causa delle posizioni di estrema critica rappresentate); oltretutto può servire anche a risparmiare spazi-battute - vantaggio non di poco conto nell'ottica di una quotidianità digitale vissuta nella sensazione di dover risparmiare il più possibile spazi e tempi a propria disposizione - dato che *!Mela Marcia Apple* è ad esempio ben più corto di

ISSN 2038-3002 - Vol. 5, n. 1, anno 2014, pp. 97-106

http://melamarcia.nessungrandenemico.org che pure attualmente lo rappresenta.

Da notare anche l'aspetto di maggiore mnemonicità: è molto più facile da ricordare una parola chiave rispetto a un indirizzo Web che oltretutto, se digitato in maniera sbagliata, può portarci su lidi disorientanti o addirittura pericolosi – vedi i sempre più numerosi siti Web con funzione di malware-virus. Oltre a essere maggiormente mnemonico come metodo, l'utilizzo di una parola chiave risulta anche molto più facilmente comunicabile rispetto a un indirizzo Web, ad esempio durante una conversazione telefonica in cui è difficile risultare esattamente comprensibili (così come può succedere in altri esempi di comunicazione orale).

L'esistenza dell'elemento *Abracadabra* invita il lettore a porre maggiore attenzione su ciò che scrive (ovvero alle parole che utilizza), anche perché una loro eventuale sottolineatura semantica (così come peraltro già succede con l'elemento topic #) può diventare uno strumento formidabile di affermazione o guerriglia culturale: pensate all'utilizzo del topic #guerrieri utilizzato dall'Enel e ritortosi contro a causa di incursioni nel canale-topic di ambientalisti sul piede di guerra, oppure come non ricordare l'esistenza di tante approfondite contro-inchieste etichettabili dall'elemento *Abracadabra !stragidistato* che possono contribuire a rileggere la storia di questo martoriato paese nel delicato capitolo delle strategie delle tensioni.

5. Possibili sviluppi

Le piattaforme di mediazione digitale (motori di ricerca, ma anche piattaforme social) potrebbero apprezzare l'introduzione di parole *Abracadabra*, rendendo attive le parole precedute da ! e trasformandole in link che attivano query di ricerca relative alla/e parola/e chiave che costituisce l'elemento *Abracadabra*.

I browser potrebbero integrare i simboli ! così come @ e #, intercettando la scrittura non solo di url del tipo http://www.infoaccessibile.com, se digitate sul cosiddetto spazio address del browser, ma facendo apparire (magari di nuovo con la mediazione dei motori di ricerca) siti Web che hanno un significato semantico pertinente con le identità (@), argomenti (#) o risorse (!) digitate nello spazio-indirizzo del browser Web.

Le parole chiave costituite da elementi *Abracadabra* opportunamente raccolte in alberi di thesaurus suddivisi per ambiti specifici potrebbero essere gestite da una piattaforma la cui "base di conoscenza" potrebbe essere qualcosa tipo una directory (vi ricordate del primo Yahoo?) o tipo wiki (come la nota Wikipedia), ovvero un indice rigorosamente costruito

ISSN 2038-3002 - Vol. 5, n. 1, anno 2014, pp. 97-106

da redattori umani, ma supportato anche da un apposito motore di ricerca interno per un utilizzo più funzionale della suddetta base di conoscenza. Inoltre, le risorse recensite potrebbero essere anche etichettate da modalità di apprezzamento stile social "mi piace", attestante l'utilità della "parola chiave" proposta e del relativo thesaurus di riferimento (Aitchison et al., 2000).

5.1. Alcune applicazioni ipotizzabili in ambito educativo scolastico o territoriale

Far esercitare le nuove generazioni all'utilizzo degli elementi di scrittura digitale @ # ! può mitigare la diffidenza molto diffusa fra i nativi digitali verso la scrittura e la narrazione e, nel contempo, impegnarli in esercizi che aumentino le loro conoscenze rispetto a determinati argomenti educativi, ma anche di forte valore sociale (educazione sentimentale, memoria storica, ecc.), così come il grado di consapevolezza rispetto alla propria capacità analitica e comunicativa. L'attività proposta rientra nell'ambito di esperienze già collaudate di reperimento e valutazione dell'informazione quale la metodologia didattica nota come webquest e tutte le tecniche orientate a migliorare non solo il grado di competenza ma anche di consapevolezza personale rispetto al digitale.

Tante possono essere le applicazioni ipotizzabili in ambito educativo (formale e non formale): tra queste vale la pena menzionare due orientamenti principali che possono risultare utili ai diversi fini didattici.

1) Dato un argomento selezionato, si invitano i ragazzi di un quartiere o gli studenti di una scuola a stilare un apposito thesaurus di elementi *!abracadabra* al fine di capire e far emergere quali sono i concetti individuati da quel target di riferimento rispetto all'argomento scelto.

Ad esempio, realizzate un elenco di elementi *!abracadabra* che sono significativi rispetto all'argomento parità sessuale e assegnate alle stesse parole chiave una breve descrizione, ad esempio:

Parità Sessuale

!stalking – pratica di molestie più o meno pesanti praticate da ex-partner

!fattore D – l'impatto delle specificità femminili rispetto al mondo del lavoro e della società

!...

2) Sottoporre una serie di elementi *!abracadabra* di rilievo e utilizzo internazionale all'attenzione di ragazzi di quartiere o di studenti di una scuola, invitandoli a vedere e descrivere i differenti scenari informativi che possono scaturire, adoperando i principali motori di ricerca esistenti nel mondo (Google per l'ambito nord-occidentale ma, ad esempio, anche Yandex e Baidu per l'emisfero orientale) e così far emergere anche i

ISSN 2038-3002 - Vol. 5, n. 1, anno 2014, pp. 97-106

conseguenti approcci culturali diversi rispetto agli argomenti presi in esame.

Diversità Culturali

!Tien an men - il nome della famosa piazza cinese evoca scenari informativi diversi sui vari motori di ricerca perlopiù dovuti anche alla censura di Baidu sui moti di protesta del 1989 culminati in un bagno di sangue...

!Gay - sicuramente lo scenario informativo occidentale è diverso da quello offerto dal motore di ricerca russo in tema di omosessualità.

Bibliografia

Aitchison J., Gilchrist A. e Bawden D. (2000), *Thesaurus Construction and Use: A Practical Manual*, Cambridge, Psychology Press.

Ballesta Pagán J. (2002), *Medios de comunicación para una sociedad global*, Mursia, EDITUM.

Caronia L. e Caron A.H. (2010), *Crescere senza fili. I nuovi riti dell'interazione sociale*, Milano, Cortina Raffaello.

Guasti L., Bisenzi E. e Castigli M. (2013), *Faccia da Web: la Bit Generation fra app web & social ma anche no*. Indirizzo internet: http://www.digiarte.info/associazione/bit-generation (Accesso 15/05/2014),

Ippolita (2012), *Nell'acquario di Facebook*, Milano, Ledizioni.

Parrini C. e Ferry Byte (2001), *I motori di ricerca nel caos della rete. Kit di sopravvivenza*, Milano, Shake Edizioni Underground.

Simpsona C.W. e Prusak L. (1995), *Troubles with information overload- Moving from quantity to quality in information provision*, «International Journal of Information Management», vol. 15, n. 6, pp. 413-425.

Turkle S. (2012), *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri,* Torino, Codice Edizioni.

ISSN 2038-3002 - Vol. 5, n. 1, anno 2014, pp. 97-106